

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Prinzipien der räumlichen Darstellung verstehen und anwenden

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



I/GR/62

Graphik

Ist das richtig so? – Prinzipien der räumlichen Darstellung verstehen und anwenden

Rechts: Coppen



Ein großer Raum, der nicht von innen, sondern von außen betrachtet werden kann, ist eine gute Voraussetzung für die meisten Situationen und Sätze. Wenn sie aber ein wenig als räumliche Gestaltungsbereiche, eröffnet sich ihnen ein neues unerschöpfliches Repertoire, um immer neue individuelle Bildwelten zu erschaffen. Diese Zusammenhänge sind nicht nur durch eine praktische Herangehensweise der perspektivischen Sichten der Lernenden und Lehrer für sie, sich die Regeln der perspektivischen Darstellung verfahren selbstständig zu erarbeiten und anzuwenden.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe: 1 bis 9

Stand: 01.10.2019

Kompetenzen: Grafische Verfahren kennen und anwenden; Fachwissen erwerben und anwenden

Thematische Bereiche: Zeichen, Prinzipien der räumlichen Darstellung, Piktoren und

Planungsgrundlagen, Bildbearbeitung

Medien: Bilder, Architekturbilder, Gestaltungsmittel

Ist das richtig so? – Prinzipien der räumlichen Darstellung verstehen und anwenden

Nicole Lopata



William Hogarth: The Importance of Knowing Perspective, 1753 (Ausschnitt)

Ein langer Fluss, eine Reihe von Häusern, Bäume in der Ferne: Wie zeichnet man so etwas? Sich Räume vorstellen und Räume darstellen zu können, ist eine große Herausforderung für die meisten Schülerinnen und Schüler. Wenn sie aber erst einmal die notwendigen Gestaltungsmittel kennen, eröffnet sich ihnen ein nahezu unerschöpfliches Repertoire, um immer neue individuelle Bildwelten zu erschaffen. Diese Unterrichtseinheit schult durch eine praktisch-rezeptive Herangehensweise das perspektivische Sehen der Lernenden und leitet sie an, sich die Regeln der perspektivischen Darstellung weitgehend selbstständig zu erarbeiten und anzuwenden.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufen:	7 bis 9
Dauer:	ca. 18 Unterrichtsstunden
Kompetenzen:	Grafische Verfahren kennen und anwenden; Fachwissen erwerben und anwenden
Thematische Bereiche:	Zeichnen, Prinzipien der räumlichen Darstellung, Parallel- und Fluchtpunktperspektive, Werkbetrachtung
Medien:	Bilder, Arbeitsblätter, Gestaltungsaufgaben

Fachliche Hintergrundinformationen

Die Entdeckung der Perspektive – Ein kurzer Überblick

Der Begriff „Perspektive“ kommt vom lateinischen Wort „perspicere“ und bedeutet in etwa „mit dem Blick etwas durchdringen; durchsehen“. „Perspektive“ bezeichnet die Ansicht auf etwas in Abhängigkeit vom Standpunkt, genauer: die Raum-Lage-Beziehungen von Objekten im Hinblick auf den Standort des Betrachters. In der bildenden Kunst versteht man darunter die Darstellung der räumlichen Verhältnisse in der Ebene. Mithilfe perspektivischer Konstruktionen gelingt es, Raum auf der Fläche darzustellen bzw. eine dreidimensionale Wirkung auf einem zweidimensionalen Grund, etwa dem Papier oder der Leinwand, zu erzeugen.

Die Kunst befasst sich seit Jahrhunderten mit der perspektivischen Darstellung und im Laufe der Zeit wurden dafür unterschiedliche Techniken entwickelt. Schon in der Antike wurden Verfahren der Zentralperspektive genutzt, um die Plastizität, Weite und Tiefe von Gegenständen mimetisch auf einer zweidimensionalen Fläche abzubilden. Als Höhepunkt in der Entwicklung gilt die Entdeckung der zentralperspektivischen Konstruktion im 15. Jahrhundert in der italienischen Renaissance.

Im Manierismus spielte man mit der Augenhöhe des Betrachters und schaffte durch die Veränderung des Standpunktes im Bild die Untersicht (Froschperspektive) und die Aufsicht (Vogelperspektive) und erzielte durch Verkürzungen eine Steigerung des perspektivischen Eindrucks.

Albrecht Dürer gilt als bahnbrechend hinsichtlich der Weiterentwicklung der Perspektive. Sein Holzschnitt „Der Zeichner des liegenden Weibes“ (1525) zeigt anschaulich, wie Künstler schon damals Hilfsmittel für die perspektivische Darstellung nutzten. Dürer, dessen Interesse an der Zentralperspektive durch seine Reisen nach Italien geweckt worden war, entwickelte das Glastafelverfahren: Er platzierte zwischen sich und sein Motiv eine Scheibe und zeichnete, was er sah. Er übertrug damit quasi den dreidimensionalen Gegenstand auf die zweidimensionale Bildebene.

Weit bis ins 19. Jahrhundert gehörte die Beherrschung von zeichnerischen Mitteln zur Abbildung von Körperlichkeit und Räumlichkeit zu den bildkünstlerischen Grundlagen.

Den rein mimetischen Anspruch gaben die Kunstrichtungen der Moderne dann zwar auf, aber die Beherrschung (oder die Persiflage) dieser Gestaltungsmittel gehört auch heute noch zum grundlegenden Gestaltungsrepertoire in den bildenden Künsten.

Didaktisch-methodisches Konzept

Intentionen der Unterrichtseinheit

Die vorliegende Unterrichtseinheit will es den Schülerinnen und Schülern durch einen praktisch-rezeptiven Zugang ermöglichen, sich räumliche Seherfahrungen bewusst zu machen und diese in zweidimensionale Darstellungen zu übersetzen. Es werden Regeln zur räumlichen Darstellung, insbesondere zur Parallel- und Fluchtpunktperspektive, erarbeitet, geübt und in verschiedenen praktischen Aufgaben angewandt. Darüber hinaus werden die Lernenden angeleitet, die Wirkung raumschaffender Gestaltungsmittel auch in verschiedenen Kunstwerken zu erkennen und zu benennen. Indem sie sich auf diese Weise produktiv und rezeptiv mit dem Thema „Perspektive“ auseinandersetzen, erweitern sie ihr Repertoire an grafischen Raumdarstellungsmitteln und üben ihre zeichnerischen Fertigkeiten.

Voraussetzungen der Unterrichtseinheit

Diese Unterrichtseinheit ermöglicht Klassen mit unterschiedlichen Lernvoraussetzungen einen Zugang zum Thema „Perspektive“. Wenn Schülerinnen und Schüler noch keine Berührung mit den Prinzipien der räumlichen Darstellung hatten, bietet M 1 einen spielerischen Einstieg, kann aber

auch als Aktivierung von Vorwissen genutzt werden. Falls die Jugendlichen bereits Erfahrung mit der Parallelperspektive haben und die Lehrkraft die Fluchtpunktperspektive erarbeiten möchte, bietet sich das Experiment M 5 als Einstieg an.

Nicht nur für den Einstieg, auch im weiteren Verlauf der Unterrichtseinheit gibt es immer wieder Angebote, z. B. ausgewiesene Differenzierungsaufgaben, die es ermöglichen, auf die unterschiedlichen Lernvoraussetzungen der Schülerinnen und Schüler einzugehen.

Besondere zeitliche oder räumliche Voraussetzungen oder besondere Materialien sind für die Durchführung der Einheit nicht notwendig. Zwar gibt es Aufgaben, für die eine Ausstattung mit internetfähigen Endgeräten von Vorteil ist, diese ist jedoch nicht zwingend; es werden auch Alternativvorschläge gemacht.

Ablauf der Unterrichtseinheit

Die Unterrichtseinheit besteht im Wesentlichen aus vier Modulen, die der dargestellten Stundeneinteilung entsprechen (siehe „Auf einen Blick“).

Die Module bzw. die zugehörigen Materialien können je nach Klassenstufe, Vorerfahrung der Lerngruppe, Zielsetzung und verfügbarer Zeit flexibel ausgewählt und zusammengestellt werden. Ein Vorschlag hierfür wäre folgender:

<u>Modul</u>	<u>Klassen</u>
1. Einführung räumlicher Gestaltungsmittel	7/8
2. Einführung der Parallelperspektive	8
3. Einführung der Fluchtpunktperspektive	8/9
4. Bildbetrachtung zur raumschaffenden Gestaltung	8/9

Alle Module sind ähnlich konzipiert. Sie beginnen mit einem praktisch-rezeptiven Einstieg (vgl. **M 1**, **M 3**, **M 6**). Dieser soll durch Erlebnisse Erkenntnisgewinn fördern, die Schülerinnen und Schüler motivieren und für die jeweiligen perspektivischen Darstellungsmöglichkeiten sensibilisieren. Es folgen Materialien zur möglichst eigenständigen Erarbeitung der jeweiligen Regeln und Verfahren (vgl. **M 2**, **M 4**, **M 7**, **M 8**) sowie zugehörige Übungen und praktische Aufgaben (vgl. **M 5**, **M 8**, **M 9**, **M 10**).

Auf einen Blick

Legende der Abkürzungen

AB: Arbeitsblatt – AF: Aufgabenstellung – BD: Bildliche Darstellung

1.–3. Stunde

- Thema:** Wie kommt Raum ins Bild? – Einführung räumlicher Gestaltungsmittel
- M 1 (AB/BD)** **Finde die Fehler!** / Bildbetrachtung „The Importance of Knowing Perspective“ und Erkennen perspektivischer „Fehler“ im Bild; Erarbeiten von Regeln zur räumlichen Darstellung
- M 2 (AB/BD)** **So kommt Raum ins Bild** / Kennenlernen raumschaffender Gestaltungsmittel; Bildbetrachtung unter dem Aspekt der räumlichen Darstellung
- Benötigt:**
- M 1 im Klassensatz und für die Besprechung der Ergebnisse ggf. zusätzlich als Projektion
 - M 2 im Klassensatz, Abbildungen auf der zweiten Seite ggf. zusätzlich als Projektion
 - ggf. Folienstifte oder digitales Zeichenwerkzeug für Markierungen in M 1

4.–9. Stunde

- Thema:** Alles parallel?! – Einführung der Parallelperspektive
- M 3 (AF)** **Sieht das echt aus?** / Zeichnen von Gegenständen; Einführung der Parallelperspektive und Erarbeiten entsprechender Regeln
- M 4 (BD)** **Alles parallel?!** / Kennenlernen von Varianten der Parallelperspektive
- M 5 (AF)** **Karton-Chaos im Laden** / Praktische Aufgabe zur Anwendung der Parallelperspektive
- Benötigt:**
- M 3 und M 5 im Klassensatz
 - M 4 nach Bedarf (Differenzierung)
 - Papierstreifen (ca. 5 cm x 20 cm) und sechsseitige Würfel
 - Zeichenpapier (DIN-A4-Format)
 - Bleistifte
 - Radiergummis

10.–16. Stunde

Thema: Auf den Punkt gebracht – Einführung der Fluchtpunktperspektive

M 6 (AF) **Sieht doch gleich aus, oder?** / Entdecken unterschiedlicher Perspektiven; differenzierte Beschreibung entsprechender Seherfahrungen

M 7 (AB) **Auf den Punkt gebracht** / Erarbeiten einer Anleitung für die Fluchtpunktperspektive anhand eines Videos

M 8 (AF/BD) **Schau genau!** / Bestimmen des Fluchtpunktes in Bildern; Zeichnen von Skizzen mit Fluchtpunktperspektive

M 9 (AF) **Tierisch** / Praktische Aufgabe zur Anwendung der Fluchtpunktperspektive (Zeichnen in Frosch- bzw. Vogelperspektive)

Benötigt:

- M 6–M 9 im Klassensatz
- Zeichenpapier (DIN-A4-Format)
- Bleistifte
- Radiergummis
- mobile Endgeräte mit Internetanschluss und Kopfhörer im Klassensatz zum Betrachten des Videos in M 7, alternativ Projektionsmöglichkeit im Plenum

17./18. Stunde

Thema: Spiel mit den Perspektiven – Bildbetrachtung zur raumschaffenden Gestaltung

M 10 (AF/BD) **Alles nur ein Traum?** / Schreibauftrag zum Bild „Konkav und Konvex“ von M. C. Escher

M 11 (BD/AF) **Das stimmt doch nicht!** / Bildbetrachtung, insbesondere unter Berücksichtigung der raumschaffenden Mittel und der Perspektive; Erstellen von Bildersteckbriefen

Benötigt:

- M 10 im Klassensatz
- M 11 im Klassensatz
- mobile Endgeräte mit Internetanschluss im Klassensatz zum Betrachten der Bilder in M 11, alternativ Projektionsmöglichkeit im Plenum

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Prinzipien der räumlichen Darstellung verstehen und anwenden

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



1/GR/62

Graphik

Ist das richtig so? – Prinzipien der räumlichen Darstellung verstehen und anwenden

Rechts: Coppen



Ein großer Raum, wie dieser von rechts, kann in der Kunst die Lösung sein, um einen Ort klarer vorzustellen und klarer darzustellen zu können. Ist eine grafische Darstellung für die meisten Situationen und Stellen. Wenn sie aber ein wenig die räumliche Gestaltung kennen, weißt sich ihnen ein ruhiges unerschütterliches Verhalten, ein innerer, neuer Individualität bilden zu können. Diese Zusammenhänge sind auch nach einer grafischen Darstellung des perspektivischen Szenes der Lernenden und Lehrten zu, sich die Regeln der perspektivischen Darstellung verstanden selbstständig zu erarbeiten und anzuwenden.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe: 1 bis 9

Stand: 01.10.2019

Kompetenzen: Grafische Verfahren kennen und anwenden; Fachwissen erwerben und anwenden

Thematische Bereiche: Zeichen, Prinzipien der räumlichen Darstellung, Piktoren und

Farbpaarungen, Bildsprache

Medien: Bilder, Architekturbilder, Gestaltungsmittel